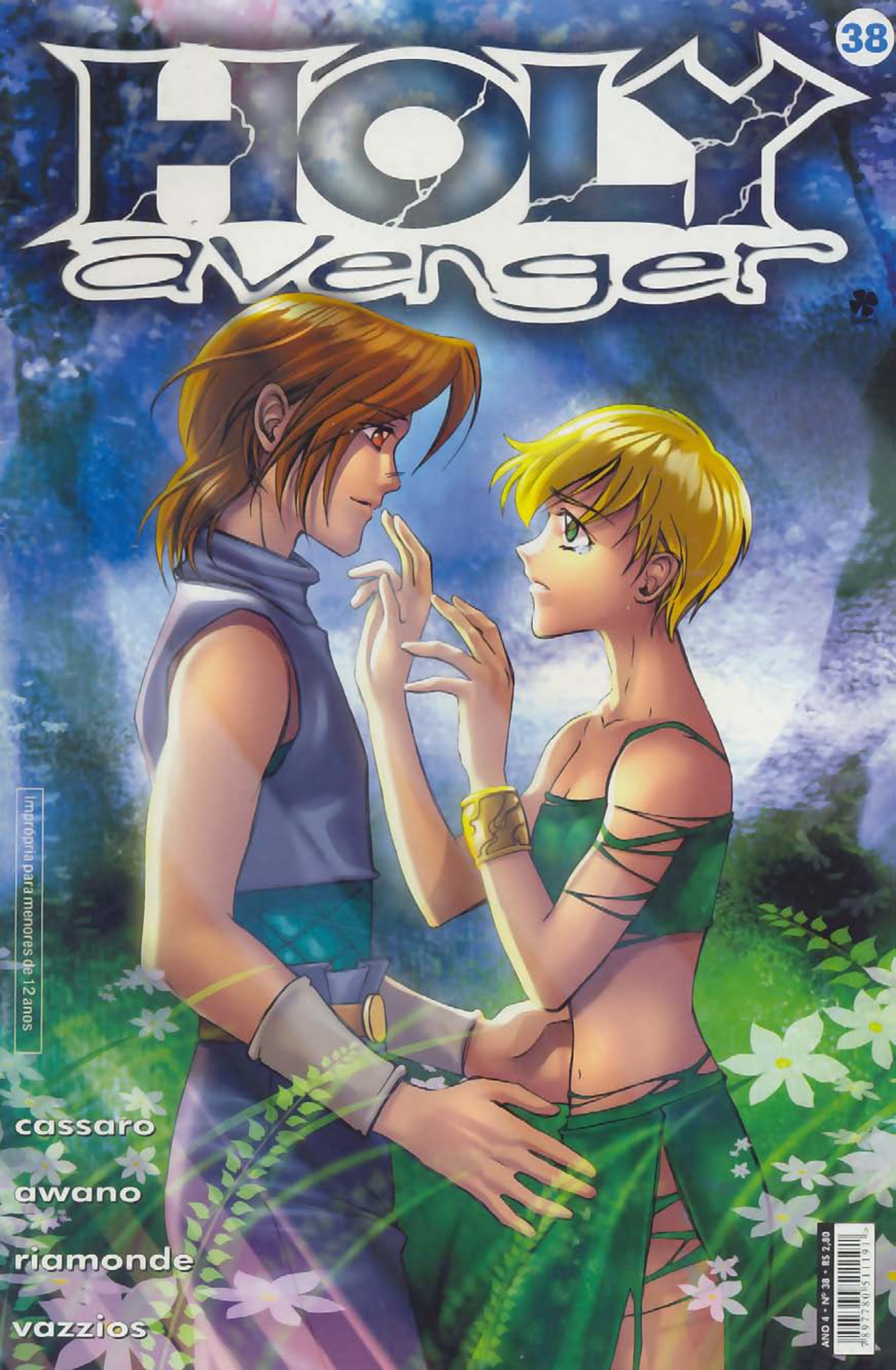
HOLY avenger

38



Imprópria para menores de 12 anos

cassaro

awano

riamonde

vazzios

ANO 4 • Nº 38 • R$ 2,80

Encontro CNA São Mateus de RPG

30/03/2003

das 10 às 18 horas

Entrada: 1Kg de Alimento não perecível

Inscrições: tel: (11) 6962 0650

R Frei Antônio Ventura, 111
Próximo ao Habib´s e ao Terminal de Ônibus de São Mateu
www.geocities.com/cnasmrpg

CNA
Inglês e Espanhol

Anima Nigra

Nobel
MEGA STORE

O Elenco

Lisandra
Meio-dríade corrompida pela magia maligna de Sszzaas e, tipo, destinada a destruir o Paladino de Arton.

Sandro
Tipo, um ladrão bonitinho mas bem trapalhão, apaixonado por Lisandra e disposto a tudo para salvá-la.

Niele
Arquimaga elfa, tipo queridinha da Deusa da Magia, tipo morta e ressuscitada, e tipo... gostosa!

Tork
Tipo um bicho verde, baixinho, fedorento, mercenário, bebum, comedor de tripas... mas vai dizer isso na cara dele, vai!

James K.
Tipo o capitão da Bravado, navio pirata que agora tem asas, tipo por cortesia de Niele.

Paladino
Tipo um paladino, mas tipo também não, tipo assim... sei lá, entende?

Khalmyr
Deus da Justiça, líder do Panteão, e tipo com o saco cheio de ouvir "por que ele não faz nada contra o Paladino?"

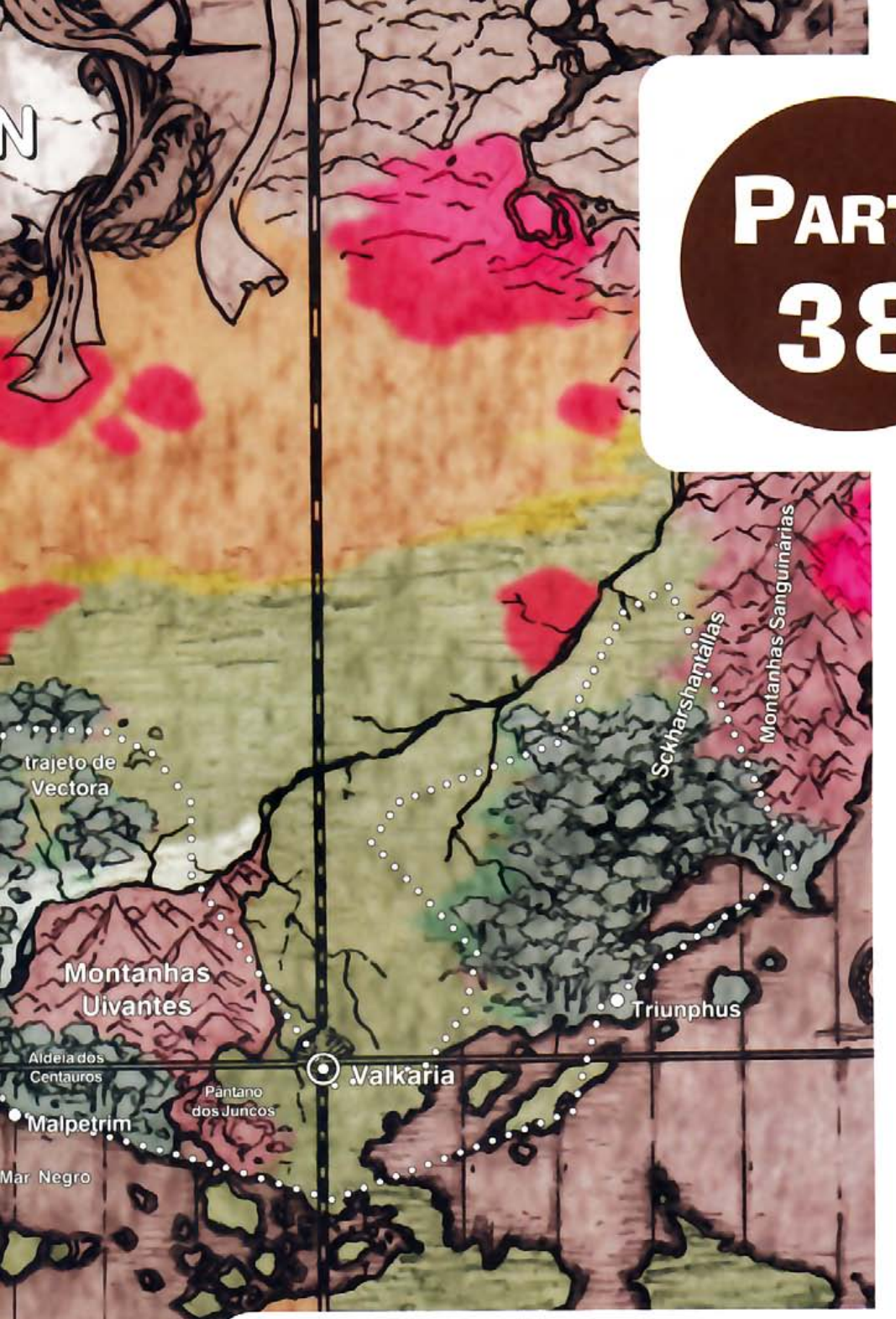
Nimb
Deus do Caos, da Sorte e do Azar, tipo veio aqui só para fazer propaganda de DADO SELVAGEM!

Até Agora...

Depois de magicamente restaurados por Tarso, os heróis recebem a inesperada visita da Bravado. Agora equipado com asas, por cortesia do cajado de Niele, o navio pirata transporta Sandro e seus amigos até o campo de batalha. James K. revela que capturou o Camaleão, o assassino que havia assassinado Niele; a elfa se comove com o que acredita ser um gesto afetuoso por parte do pirata.

Enquanto isso, a batalha decisiva entre Lisandra e o Paladino se inicia. Ela lança tentáculos e hordas de montros contra o guerreiro não-tão-sagrado. Enquanto testemunham a luta, Arsenal e Nekapeth comentam que o Paladino não tem poder contra pessoas de bom coração — e Lisandra, embora vítima do encanto de Sszzaas, ainda é de natureza bondosa.

A vitória parece certa para a meio-dríade, mas durante um momento de desespero ela hesita. E o Paladino, mesmo aprisionado e desmembrado, manifesta um poder nunca visto antes; ele assume uma forma monstruosa, com dez metros de altura!



Parte 38

Encanto Quebrado

HOLY avenger

Criação
MARCELO CASSARO
ROGÉRIO SALADINO
J.M.TREVISAN

Roteiro (e Hieroglifos!)
MARCELO CASSARO

Desenho e Arte-Final
ERICA AWANO

Cores
RICARDO RIAMONDE

Retículas
JAE H. WOO

Capa
ERICA AWANO &
ANDRÉ VAZZIOS

DIRETOR
Ruy Pereira

EDITOR
Marcelo Cassaro

PRODUTOR GRÁFICO
Roberto Avelino

CIRCULAÇÃO
Antônio Marcos

CONTATO
Lourdes Maurício

SCANNER
Edilson Gedo • Wagner F. Nunes

DIAGRAMAÇÃO
Dawis Roos • Márcia Braga

HOLY AVENGER é uma publicação mensal da Editora Talismã Ltda. Redação, administração e publicidade situados à: rua Coronel Paulino Carlos, 176, Paraíso, CEP 04006-040, SP/SP. Telefax (011) 3052-2288. holyavenger@uol.com.br

Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia S/A.

Impressão e acabamento: Lene Gráfica e Editora

ORDINE.
O REINO DE KHALMYR.
O REINO DA ORDEM ABSOLUTA.
VOCÊS LEMBRAM QUANDO EU EXPLIQUEI SOBRE OS REINOS DOS DEUSES, NÉ?
ELE VAI CONSEGUIR.
O TRAIDOR VAI MESMO CONSEGUIR.
ELE VAI RETORNAR AO PANTEÃO.
hehEHe! pOis eu NUnca tiVe dÚviDas!
oU TIVE?
Sei quE é dUro adMitir, mAs SsZzzAS seMPre foi mAis eSPerto QUe nÓs!
O Filho Da mãE mAis eSPerTo dO paNTeão!
oU Não?

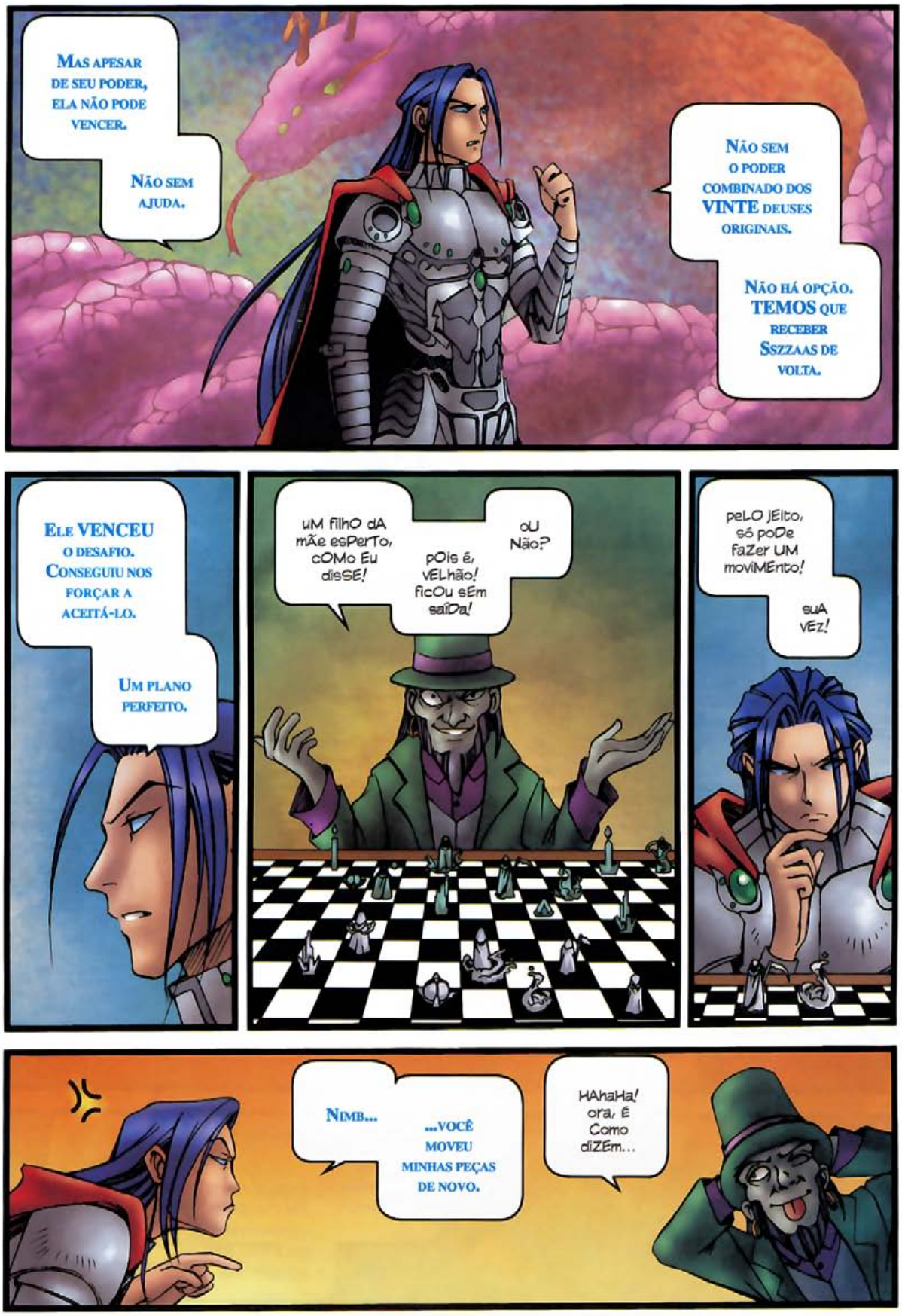
VOcê dEu uMA cHAnce! ELe aGarROu! o QUe Mais eSpeRaVA?
sE não qUEria vê-Lo volTar, pOR que NÃo o mAtou De uMa veZ?
pOR quE aPenAs fiNgir A moRTe deLE e EXpuLSar o sAFAdo?
os DEuses meNores FicAm pergUNTaNdo pELa VAGA, sAbe?

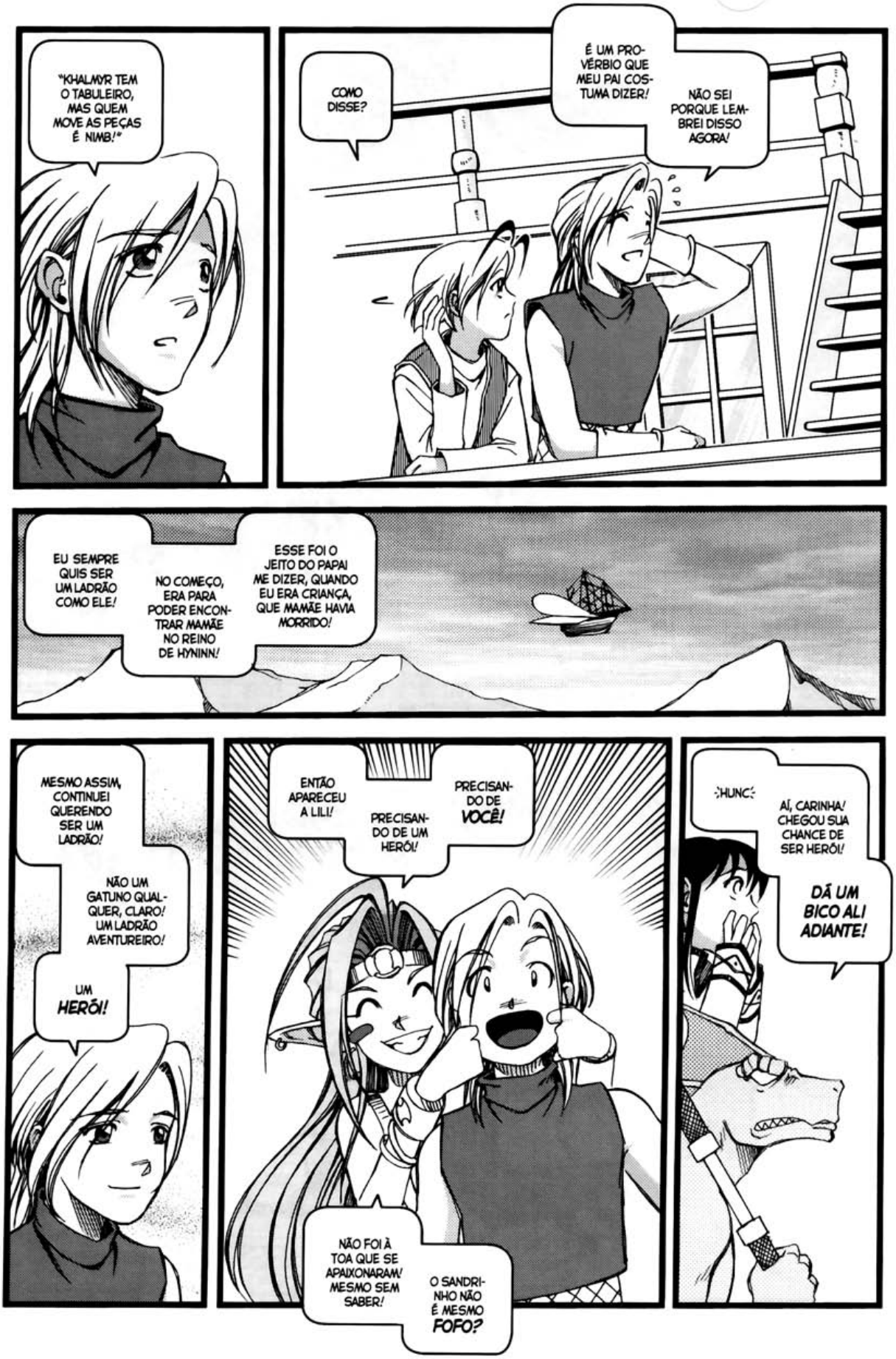
NÃO SERIA JUSTO.
MESMO APÓS ROUBAR OS RUBIS... TENTAR TOMAR O PODER...
SSZZAAS MERECIA UMA CHANCE DE REDENÇÃO.
VALKARIA TEVE UMA CHANCE. NÃO SERIA CORRETO NEGAR ISSO A ELE.

valKaria... siNto faLta Da meNinA!
iSTo aQui ficOU chAto sEM ela!
VAi mESmo dEixar a coitAdinHa preSA na eStáTUa?
oU Não?
NÃO MUDE DE ASSUNTO, NIMB.
DEVO LEMBRAR DE QUEM COMEÇOU TODO O PROBLEMA?
QUEM VEIO COM AQUELES RUBIS EM PRIMEIRO LUGAR?

HahAHa! pAReceu boA iDEia na hoRA!
sE cAda DeuS tivESse um ruBi coM O podER de OUtro deUS...
...niNguém iA teNtar nAda conTRa os dEmAis!
oU iA?

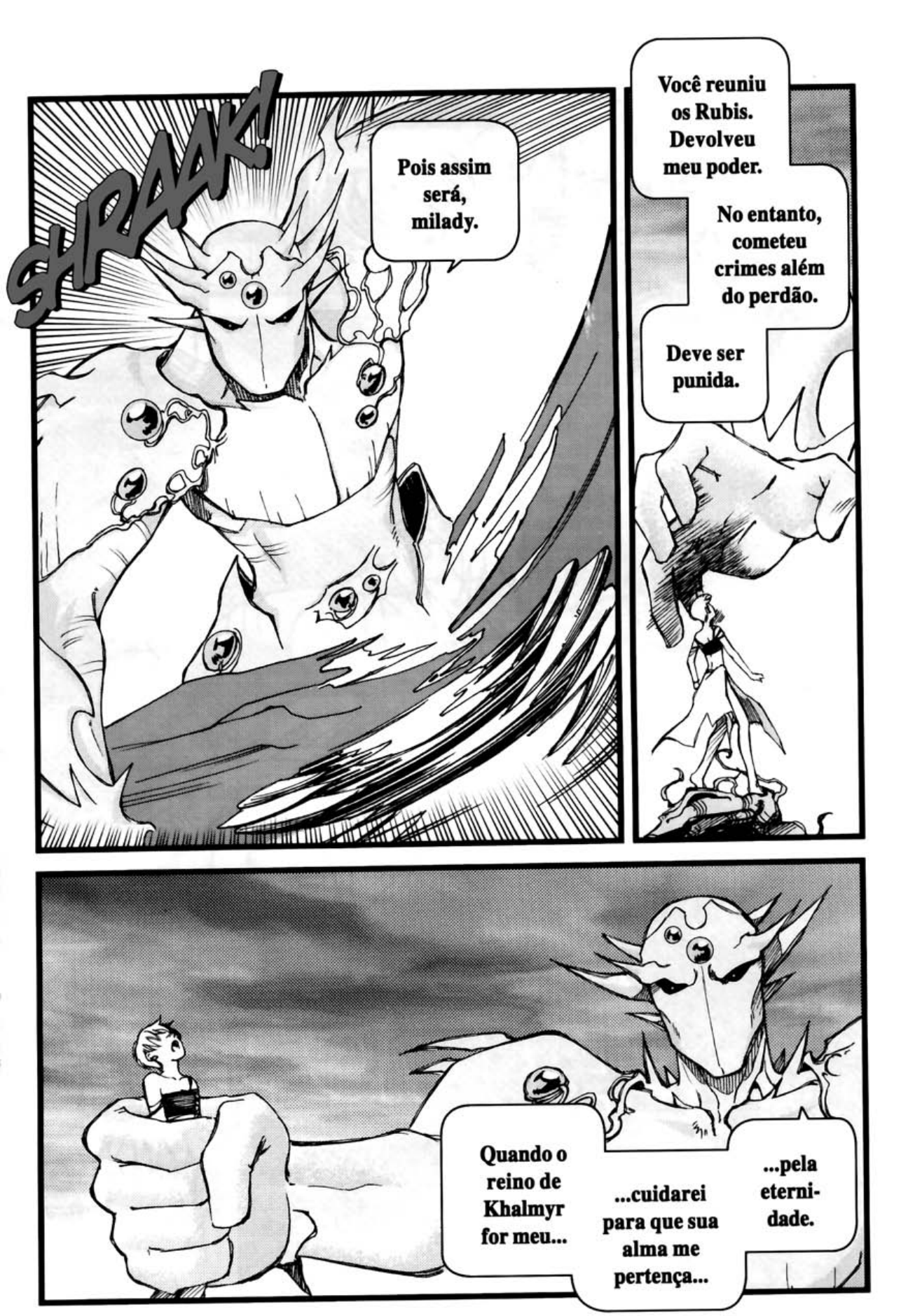
coMO eu POdia sAber que sSZzaAs iA rouBAr TODOS oS rUbis...
...eSCondEr coM uMA naGa em ARtoN...
...e FAzer um mAgo colocAR toDos no cOrpo de Um pALadiNo?
piOr ainda Foi fazER um RUbi extRA coMo ISCA paRa o PalaDIno!
para LHe dar idéiAs sOBre virAr uM dEUs, derROtar vocÊ e tuDo o mAis!
GarOTo moDEsto, nÃo?
aliÁs, kHaL-Myr...
...pOr que você mESmo ainDa nÃO dEu uNS tABefes No convENcido?
ERA PARTE DO DESAFIO.
EU NÃO PODERIA INTERFERIR DIRETAMENTE NOS PLANOS DE SSZZAAS...
...E ELE TIROU BOM PROVEITO DISSO.
AGORA O PALADINO PENSA QUE TENHO MEDO DE DETÊ-LO.
ESTÁ MAIS ARROGANTE DO QUE NUNCA.
UM PLANO PERFEITO. BRILHANTE.
SSZZAAS CRIOU UM PALADINO CORROMPIDO QUE PRECISA SER DETIDO.
FORJOU UMA GUERREIRA PARA DESTRUIR ESSE PALADINO.


MAS APESAR DE SEU PODER, ELA NÃO PODE VENCER.
NÃO SEM AJUDA.
NÃO SEM O PODER COMBINADO DOS VINTE DEUSES ORIGINAIS.
NÃO HÁ OPÇÃO. TEMOS QUE RECEBER SSZZAAS DE VOLTA.
ELE VENCEU O DESAFIO. CONSEGUIU NOS FORÇAR A ACEITÁ-LO.
UM PLANO PERFEITO.
uM filhO dA mãe esPerTo, cOMo Eu disSE!
pOis é, VELhão! ficOu sEm saÍDa!
oU Não?
peLO jEito, só poDe faZer UM moviMEnto!
suA VEz!
NIMB...
...VOCÊ MOVEU MINHAS PEÇAS DE NOVO.
HAhaHa! ora, É Como diZEm...


"KHALMYR TEM O TABULEIRO, MAS QUEM MOVE AS PEÇAS É NIMB!"
COMO DISSE?
É UM PROVÉRBIO QUE MEU PAI COSTUMA DIZER!
NÃO SEI PORQUE LEMBREI DISSO AGORA!
EU SEMPRE QUIS SER UM LADRÃO COMO ELE!
NO COMEÇO, ERA PARA PODER ENCONTRAR MAMÃE NO REINO DE HYNINN!
ESSE FOI O JEITO DO PAPAI ME DIZER, QUANDO EU ERA CRIANÇA, QUE MAMÃE HAVIA MORRIDO!
MESMO ASSIM, CONTINUEI QUERENDO SER UM LADRÃO!
NÃO UM GATUNO QUALQUER, CLARO! UM LADRÃO AVENTUREIRO!
UM HERÓI!
ENTÃO APARECEU A LILI!
PRECISANDO DE UM HERÓI!
PRECISANDO DE VOCÊ!
NÃO FOI À TOA QUE SE APAIXONARAM! MESMO SEM SABER!
O SANDRINHO NÃO É MESMO FOFO?
:HUNC:
AÍ, CARINHA! CHEGOU SUA CHANCE DE SER HERÓI!
DÁ UM BICO ALI ADIANTE!

É inútil, milady.
SHRAKK
O Panteão não ousa me deter.
Khalmyr não ousa me deter.
Como VOCÊ poderia?

DETE-NHA-ME! MATE-ME!
FAÇA-ME PARAR!
...E FAÇA LOGO O QUE VEIO FAZER!
ENTÃO PARE DE FALAR, MALDITO...
AAAARRRRHHH!
RAAK!
VOCÊ NÃO PODE PERMITIR QUE EU VIVA!
MATEI TODOS QUE ME AMAVAM!
EU MATEI MEUS AMIGOS!

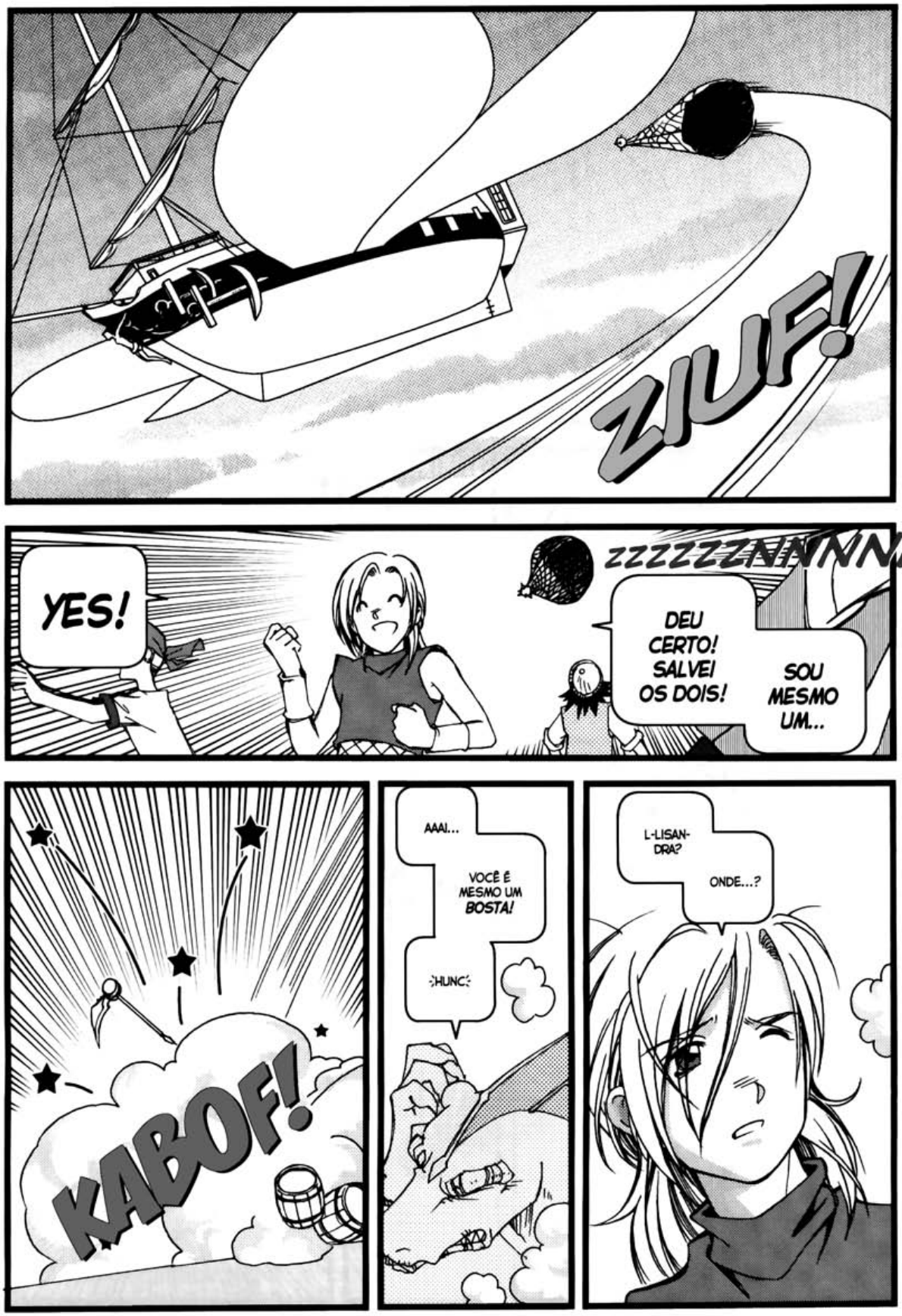

SHRAAK!
Pois assim será, milady.
Você reuniu os Rubis. Devolveu meu poder.
No entanto, cometeu crimes além do perdão.
Deve ser punida.
Quando o reino de Khalmyr for meu...
...cuidarei para que sua alma me pertença...
...pela eternidade.

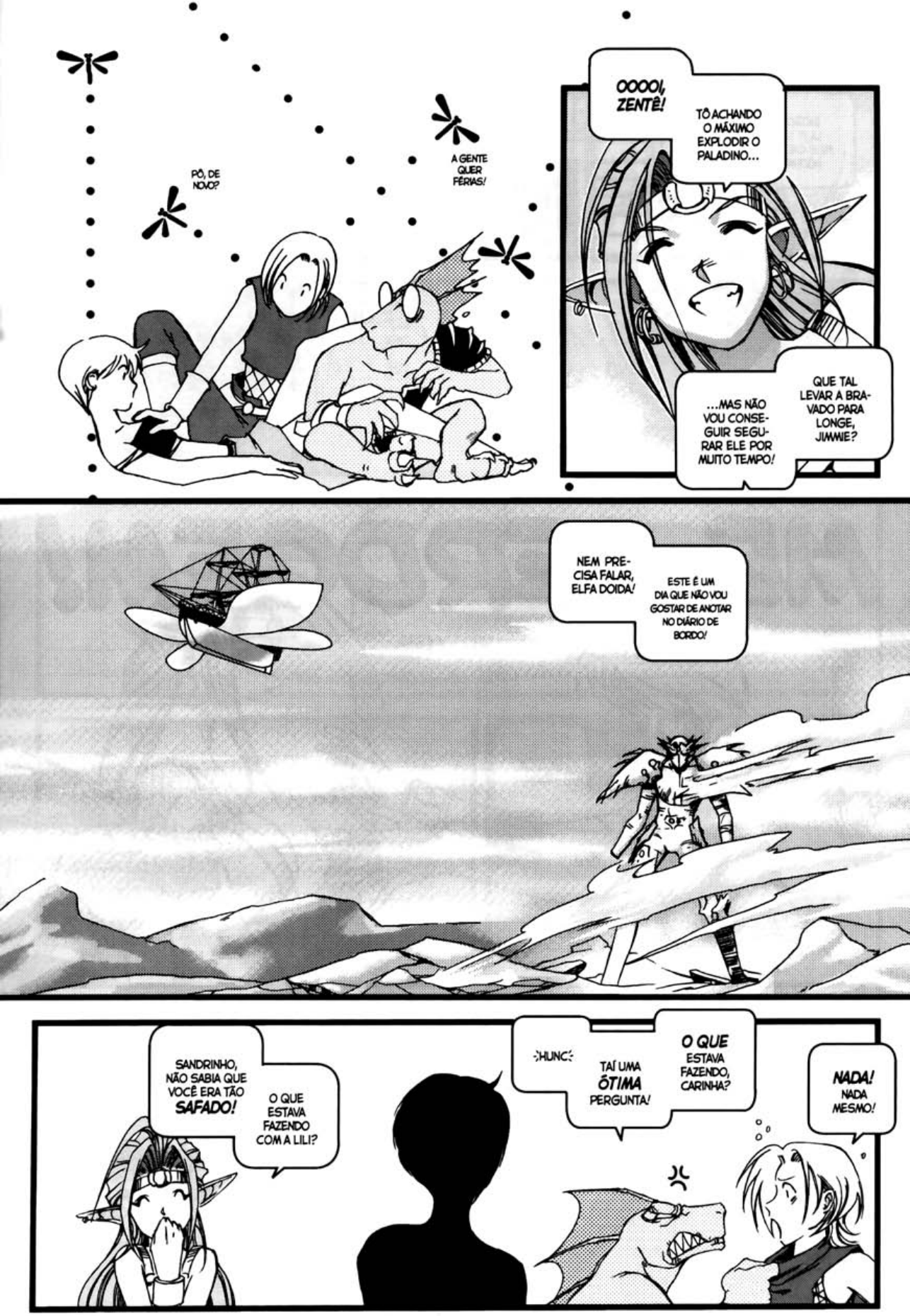
UMA ETERNIDADE... DE CASTIGO...?
SIM... É O QUE EU MEREÇO...
NIELE... TORK...
SANDRO...
PERDÃO...
BLOMM!
MOERU, MOERU!

"QUERO MUDAR O MUNDO!"
"CRUZAR OS CÉUS E NADA TEMER!"
"SÉCULOS PASSAM NUM SEGUNDO!"
"...TEM A FORÇA QUE ME GUIA!"
"NO BRILHO DE UM SORRISO..."
"É O PARAÍSO!"
BLOW

MAIS PRA ESQUERDA! ESQUERDA!
:HUNC:
NÃO CONSEGUE MANOBRAR ESSA COISA, SEU PIRATA DE MERDA?
NÃO É ESQUERDA, NANICO! É BOMBORDO!
E ME LEMBRE DE MATÁ-LO MAIS TARDE...
...SE VOCÊ SOBREVIVER A ESSA BOBAGEM QUE VAI TENTAR!
BOBAGEM?
TORK... O QUE VOCÊ...?
MELHOR NEM PERGUNTAR, GURIA!
É COISA DE HOMEM, SABE?
OU DE MALUCO!
E VOCÊ, SANDRO, FICA ESPERTO...
...PARA FAZER SEU TRUQUE!
:HUNC:
EI, PALADA!
ESSA FILHOTA É MINHA!

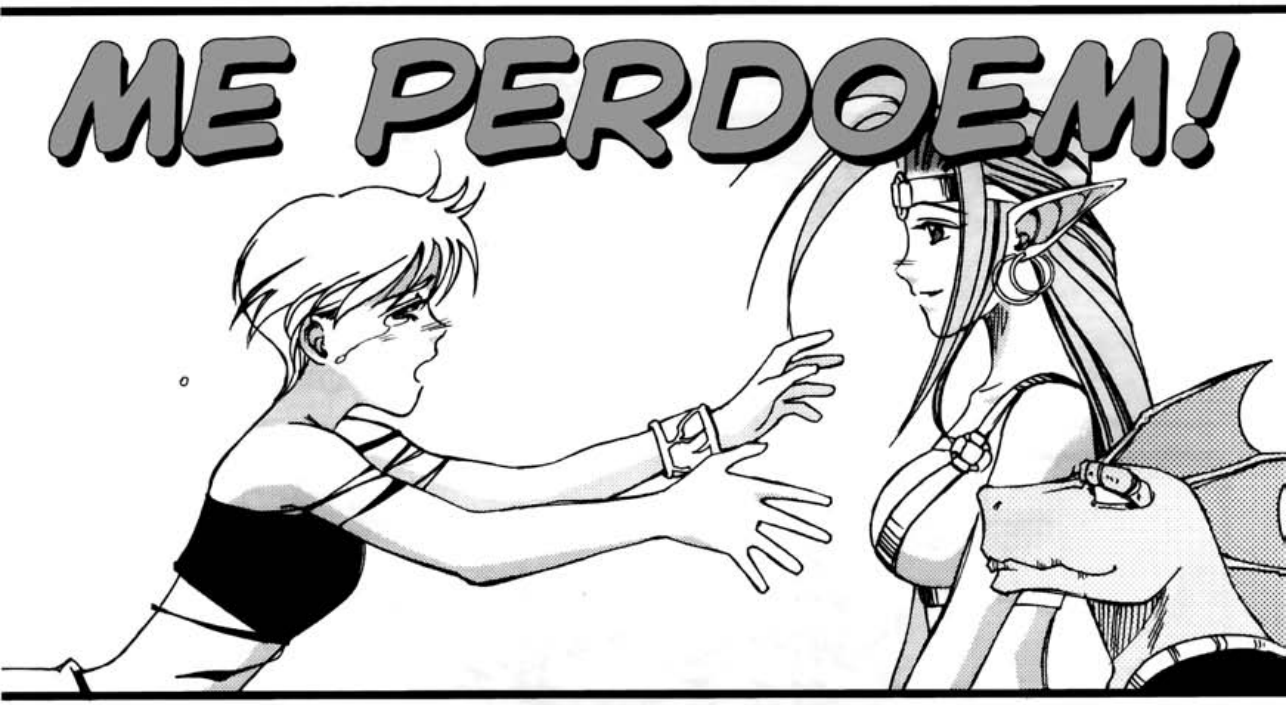
TCHAK!
TIRA A MÃO!
EEI, GURI!
AGORA SERIA UMA BOA HORA, SABE?
ZOUF!
NAP!

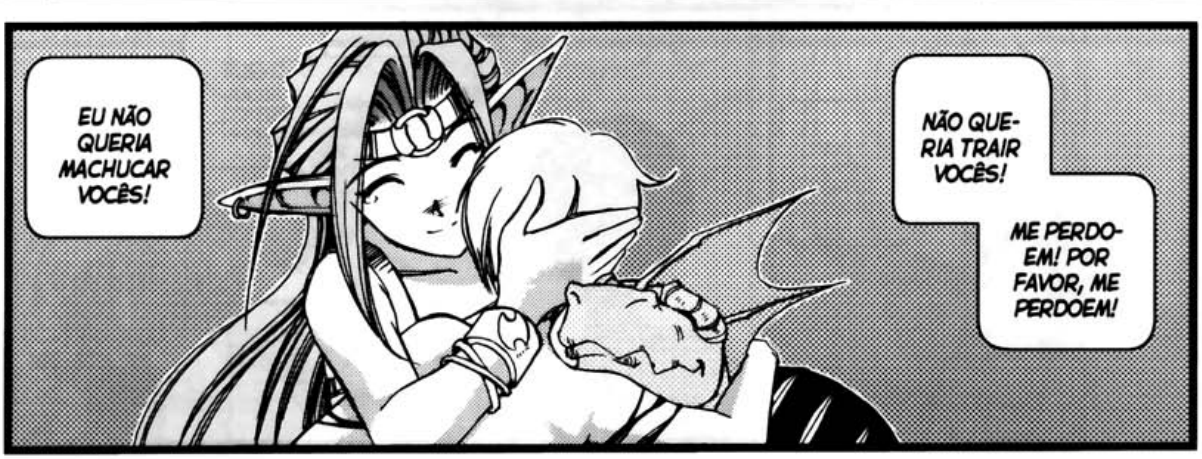

ZIUF!
YES!
ZZZZZZNNNNN
DEU CERTO! SALVEI OS DOIS!
SOU MESMO UM...
KABOF!
AAAI...
VOCÊ É MESMO UM BOSTA!
:HUNC:
L-LISAN-DRA?
ONDE...?

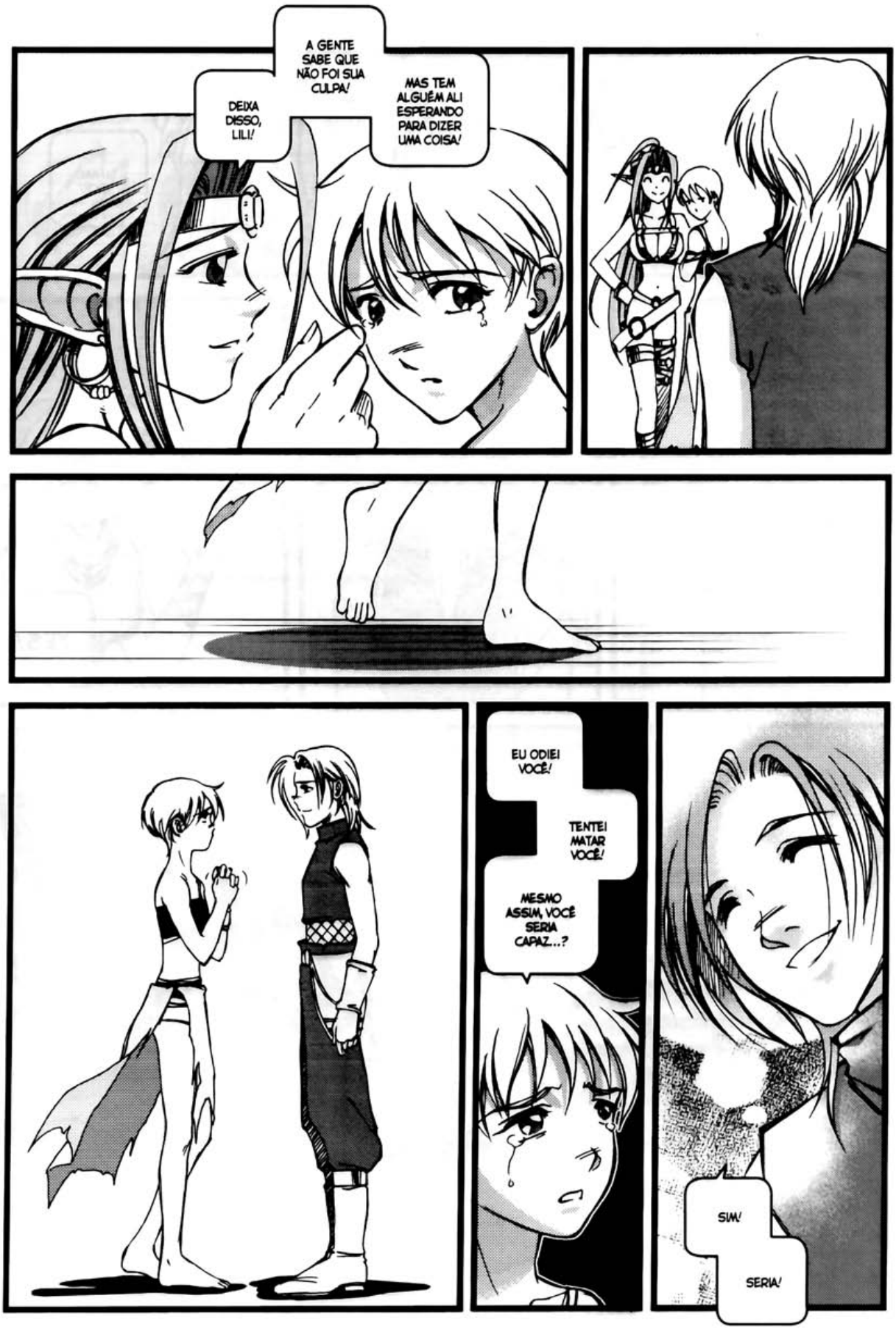

A GENTE QUER FÉRIAS!
PÔ, DE NOVO?
OOOOI, ZENTÊ!
TÔ ACHANDO O MÁXIMO EXPLODIR O PALADINO...
...MAS NÃO VOU CONSEGUIR SEGURAR ELE POR MUITO TEMPO!
QUE TAL LEVAR A BRAVADO PARA LONGE, JIMMIE?
NEM PRECISA FALAR, ELFA DOIDA!
ESTE É UM DIA QUE NÃO VOU GOSTAR DE ANOTAR NO DIÁRIO DE BORDO!
SANDRINHO, NÃO SABIA QUE VOCÊ ERA TÃO SAFADO!
O QUE ESTAVA FAZENDO COM A LILI?
:HUNC:
TAÍ UMA ÓTIMA PERGUNTA!
O QUE ESTAVA FAZENDO, CARINHA?
NADA! NADA MESMO!

ENTÃO, LILI? TÁ MAIS CALMA AGORA?
COMO VAI MINHA MELHOR AMIGA?
TUDO BEM, FILHOTA?
NADA DE QUEIMAR MEU RABO OUTRA VEZ CERTO?
:HUNC:

VIVOS?
VOCÊS... ESTÃO...?
ESTÃO VIVOS?
VIVOS?!

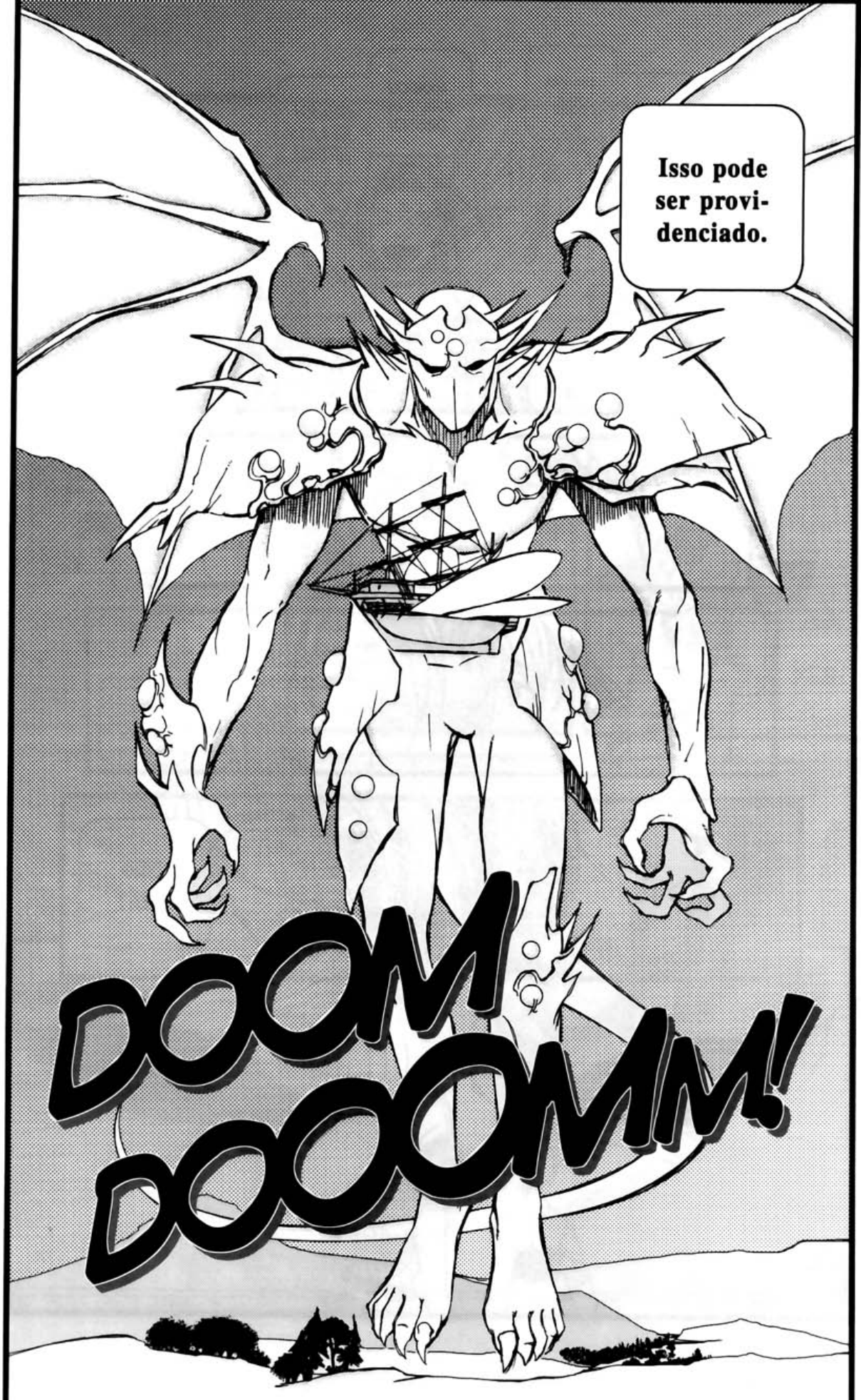

ME PERDOEM!


EU NÃO QUERIA MACHUCAR VOCÊS!
NÃO QUERIA TRAIR VOCÊS!
ME PERDOEM! POR FAVOR, ME PERDOEM!


DEIXA DISSO, LILI!
A GENTE SABE QUE NÃO FOI SUA CULPA!
MAS TEM ALGUÉM ALI ESPERANDO PARA DIZER UMA COISA!
EU ODIEI VOCÊ!
TENTEI MATAR VOCÊ!
MESMO ASSIM, VOCÊ SERIA CAPAZ...?
SIM!
SERIA!

EU AMO VOCÊ!
YES!
SSSSs
kCHA!

PUXA, ATÉ QUE ENFIM!
O ENCANTO DE SSZZAAS ACABOU?
LISANDRA ESTÁ LIVRE?
MANDOU BEM, SANDRINHO!
BEIJO! BEIJO! BEIJO!
:HUNC:
TEM CERVEJA?
B-BEIJO?
M-MAS... EU NÃO SEI...
SABE, SIM!
É COMO QUANDO VOCÊ CUROU NIELE!
QUÊÊÊ?! A LILI ME BEIJOU?!
AH... BOM...
EU... NÃO POSSO MAIS FAZER MAGIA DE CURA!
NÃO PRECISA!
NÃO ESTOU FERIDO!
Não está?


Isso pode ser providenciado.
DOOM
DOOOMM!

A Seguir:

Tarso Ataca!

MENSAGENS SAGRADAS

HOLY AVENGER · Caixa Postal 19113 · CEP 04505-970 · SP/SP · e-mail dragaobrasil@uol.com.br

Que a bondosa Allihanna esteja com vocês, amados leitores. Mesmo nestes momentos finais da aventura, creio que ainda vale a pena me apresentar. Sou Odara, xamã dos centauros da floresta e encarregada de responder às cartas e e-mails dos leitores.

A batalha decisiva está em andamento. Lisandra foi salva do encanto maligno, mas o Paladino fica cada vez mais perigoso. E agora sabemos que Khalmyr está de mãos atadas, e não pode interferir com o grande plano de Sszzaas... seja ele qual for.

Sei que estão todos cheios de perguntas, assim como eu. Mas agora só podemos esperar... e confiar que as coisas terminarão bem.

(Outra) Elfa Doida

Oioioi Odarinha! Aqui quem fala é Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, goblins, hobgoblins, dragões e afins.

Em primeirissimo lugar eu queria falar uma coisinha pra toda galera da Holy e principalmente proce: PARABENZÃO! Eu nunca tinha pensado que uma revista brasileira pudesse ser tão boa (Awano, cê é show!) e viciar tanto! Leio desde a primeira e estou desesperada, porque não sei o que vou fazer quando a saga acabar. (Acho que vou ter que continuar matando trolls, orcs, goblins, hobgoblins, dragões e afins!)

E em segundo lugar, eu queria fazê umas perguntinhas, posso? Tá bom, vamula:

1) James e Anne são mesmo irmãos? É que um tem cabelo azul e a outra,loiro e vermelho...

2) Quem são os pais da Anne? Eles vão aparecer na historia?

3) Onde a Lili (pelos deuses, como aquela menina mudou!) comprou aquela roupa MA-RA-VI-LHO-SA da edição 36? Amei!

4) O que Sandro tem na cabeça? Um kobold?

5) O que é um tosco?

6) Por que aquele canalha do Paladino (caramba, outro que mudou!) matou minha querida amiga Beluhga? (Droga, ela sempre me dava carona...)

Bom, espero que resolvam minhas duvidas e que Nimb role bons dados proceis!!!

Heloir, a linda arqueira elfa, matadora de trolls, orcs, etc, etc, etc... e que agora odeia o Paladino (@#%& #$*$*) e esta muito triste porque o final da Holy ja tai, o!*

P.S: Ah! Eu queria dar só + um recadinho pra Tânia: o Legolas é meu, ouviu? MEU!

Que divertido! Vejo que Niele está mesmo fazendo escola. Os elfos de Arton são tipicamente melancólicos, arrogantes, rabugentos (tal como Klaus), mas tenho visto cada vez mais representantes alegres da raça elfica. Fico feliz por vocês.

1) É normal que irmãos sejam muito diferentes entre si. E a sabedoria da Mãe Natureza, pois aumenta as chances de sobrevivência para pelo menos um deles. No entanto, quando falamos de manga e anime, cabelos cromaticos são simplesmente... legais!

2) Acho pouco provavel que os pais de Anne e James apareçam por aqui, especialmente porque dizem que James K. matou o proprio pai. Mas existe uma chance de que os personagens da Bravado tenham, um dia, sua própria revista.

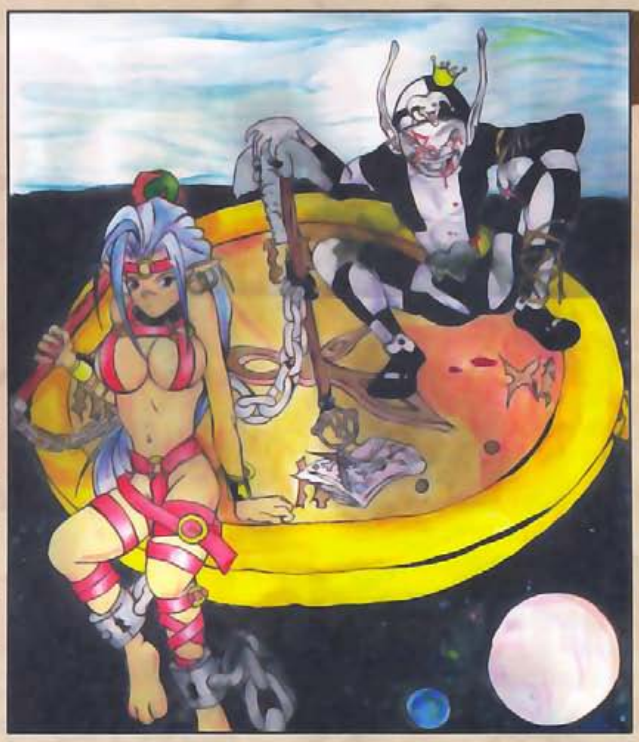
3) Não fique assim tão entusiasmada. Penso que Lisandra se livrou das roupas antigas para apagar quaisquer laços com a pessoa gentil que era antes — e então teceu uma veste mais sinistra, de matéria orgânica, por acreditar que representava seu verdadeiro eu. Felizmente, pelo que vimos nesta edição, ela estava errada.

Veronique Mesquita, SP/SP

4) Não fale assim de meu herói. Por favor.

5) São os monstros mortos-vivos que Lisandra via em seus sonhos, e que depois ela invocou a partir dos corpos das pessoas que assassinou. (Provavelmente seus nomes não foram mencionados na história por não serem... hmm... muito impressionantes.)

6) Agora que conhecemos melhor as más intenções do Paladino, é fácil perceber que ele teve MUITOS motivos para isso. Um deles é que, sendo o único dragão-rei de tendência bondosa, Beluhga poderia derrotá-lo. Raptá-la e depois matá-la poderia também ser um teste, uma forma do Paladino descobrir até onde ele podia desafiar Khalmyr. Outra razão seria para vingar-se de Sckhar, e também o fato de ter sido enganado por Luigi.



Parabéns!

Primeiramente gostaria de parabenizar a revista HOLY AVENGER, pois sem dúvida é a melhor revista que eu já li em toda a minha vida! Todos estão de parabéns, criadores, roteiristas, desenhistas, editores... definitivamente todos que colaboraram para que essa história chegue todos os meses nas bancas!

Bem, Odara, envio-lhe este e-mail para que você, a sábia xamã dos centauros, possa me esclarecer algumas dúvidas:

1) Qual é o resultado da união entre um elfo-do-mar e um humano?

2) Ouvi um bardo dizer que não existem minotauros fêmeas, isso é verdade? Se for, como eles procriam?

3) Quando serão lançadas as edições encadernadas Volumes 4 e 5?

4) E a HQ on-line Dado Selvagem, de quanto em quanto tempo ela é publicada?

5) Qual é a ficha do Tarso para 3D&T?

6) Já pensaram em fazer um jogo de Holy para PC, usando o programa RPG Maker ou algum outro?

Shadow Wolf, paladino de Khalmyr, e-mail

1) Difícil dizer. Acho que estas raças não produzem descendentes. Nunca ouvi falar em "meio-elfo-do-mar".

2) É verdade. Em Arton não há minotauros fêmeas. Eles acasalam com escravas humanas ou meio-elfas.

3) O Volume IV já está disponível. Quanto ao Volume V, ele talvez seja lançado durante o Animecon 2003, mas isso ainda é incerto.

4) Dado Selvagem deixou de ser on-line e agora faz parte da revista DRAGÃO BRASIL.

5) As estatísticas de Tarso para os jogos **3D&T** e **D&D** foram vistas na edição anterior.

6) Hmm... isso é algo a ser pensado...

Por Favor!

Saudações, Odara! Escrevo porque ando muito, MUITO indignada com vosso amigo Cassaro... tá, tá, eu sei, todo mundo reclama, ou vocês vão dizer: outra pergunta repetitiva... mas não. Eu vim aqui mais pra pedir DELICADAMENTE ao tio Marcelo:

Antoni Wrobleuski, Curitiba/PR

"Ahn, Tiozinho, revive a tia Beluhga pra mim?? Ah, Pooor favooor... eu gosto tanto dela.....ahn, se você não fizé, tio, eu juro que AFUNDO sua cabeça no chão com um DELICADO martelo +4 contra ecchis... eca...."

Pode dizer também, amiguinha Odara, pra Awano-chan, parabéns pelo ótimo trabalho, tanto no desenho, quanto em deixar nosso amigo Marcelo na linha, antes que ele transformasse HA num hentai...

Que Nimb role bons dados pra você!

Yumi, assassina insana de múltipla personalidade, e-mail

P.S: (Não acreditem e nem levem a sério nada do que ela diz. Ela, é louca, sabiam?)

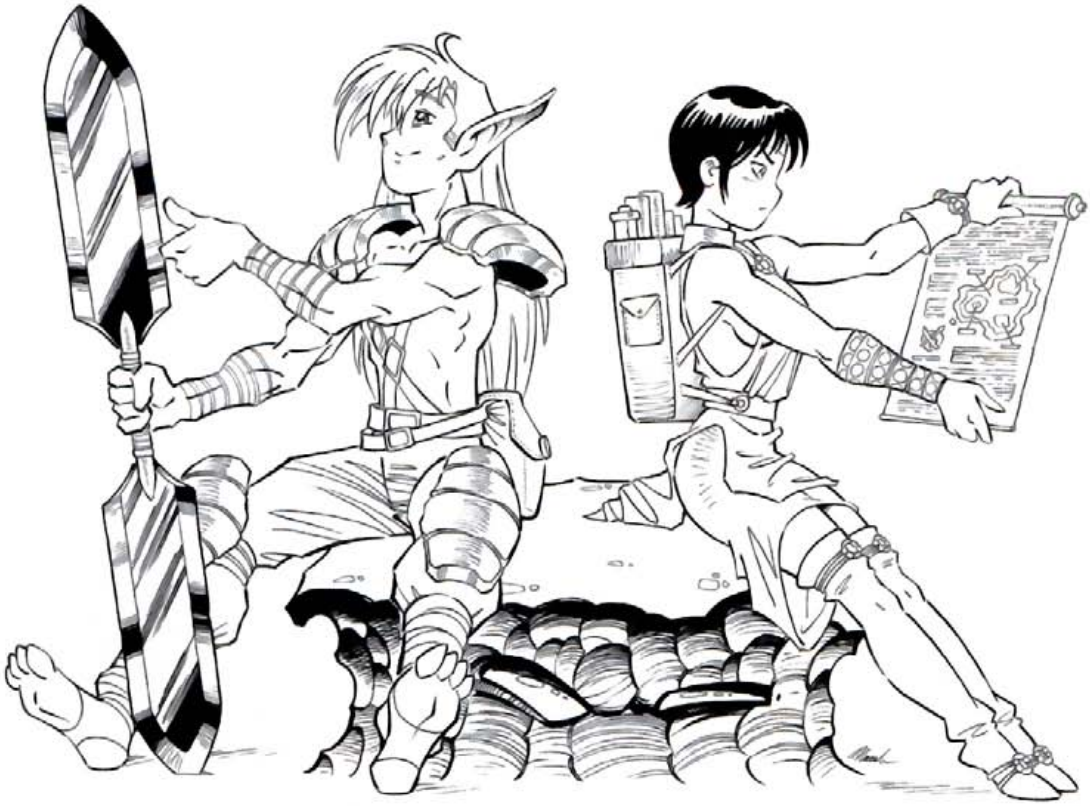
Ora... quantas saudações envolvendo os dados de Nimb hoje. Sei de um certo autor careca que deve estar muito orgulhoso por ter inventado esse cumprimento.

Estimada Yumi, vou transmitir seu desejo ao roteirista. No entanto, por mais persuasivos que você e seu martelo sejam, receio que nem mesmo a ameaça de ter seu crânio reduzido a farelo será suficiente para o autor mudar os rumos da história. No entanto, tenha fé, amiga. Não fique triste por Beluhga. Algo me diz que o verdadeiro destino da Rainha dos Dragões Brancos ainda não foi revelado...

Edu Reis, e-mail

DUNGEON CRAWLERS

A Caminho de Lenórienn



Uma nova aventura no mundo de HOLY AVENGER

*Arton é um **mundo de heróis. Um mundo de espada e magia. Um mundo de magos, elfos e dragões. Mas é, antes e acima de tudo, um mundo de PROBLEMAS.***

Há 1.400 anos, quando a frota élfica chegou ao continente de Lamnor, os elfos construíram para si a cidade de Lenórienn. Para erguer seu novo lar, expulsaram os antigos ocupantes da floresta, a raça guerreira dos hobgoblins. Anos mais tarde os monstros voltaram, com armas e táticas aperfeiçoadas. Batalha após batalha, o conflito se arrastaria por séculos e ficaria conhecido como a Infinita Guerra — até que, um dia, um evento terrível desequilibrou a balança: o rapto da Princesa Tanya e a formação da Aliança Negra dos Goblinóides.

Os elfos foram derrotados. Lenórienn caiu. Outrora um lugar de encanto, magia e harmonia, hoje convertido em um reino de terror. Um lugar que nem o mais valoroso aventureiro ousa visitar.

*No entanto, um grupo de aventureiros aceitou esta missão impossível. A metódica **Aurora**, clériga da Deusa do Conhecimento, ruma para a cidade perdida na tentativa de resgatar a arte e cultura daquele povo tão especial. Ela encontra um aliado e também um rival em **Fren**, um elfo selvagem e insano que segue métodos totalmente opostos. Com eles também vai a combatente **Brigandine** — linda e leal, mas não muito corajosa. Juntos, eles precisam não apenas vencer as defesas dos hobgoblins e penetrar na cidade élfica, mas também aprender a tolerar um ao outro... sem se matar!*

Rastejantes de Masmorras!

DUNGEON CRAWLERS** é um novo título em quadrinhos nacionais, produzido pelos autores de **Holy Avenger** e a **Editora Mythos.

*A revista deve trazer não apenas uma história contínua, mas uma série de histórias fechadas com personagens e autores diferentes — todas ambientadas no mundo de Arton. A primeira delas, **A Caminho de Lenórienn**, será uma mini-série em quatro partes envolvendo a famosa Cidade Perdida dos Elfos.*

*Assim como **Holy Avenger**, o termo "Dungeon Crawler" também vem do jargão RPGista; um "rastejante de masmorra" é um aventureiro que ganha a vida explorando túneis e ruínas, derrotando monstros e conquistando seus tesouros — ou seja, o tipo mais comum de herói em jogos de RPG.*

Os Aventureiros

Os personagens principais da aventura formam um grupo bastante incomum:

***Aurora:** humana, é uma jovem Clériga de Tanna-Toh, a Deusa do Conhecimento. Seus votos obrigam-na a nunca mentir, e jamais se recusar a responder uma pergunta. Por conta disso, Aurora é um tanto sincera demais, por vezes ferindo os sentimentos de seus amigos. Ela é também extremamente organizada, cautelosa, sempre pensando e planejando seus cursos de ação. Aprende com os erros e nunca age de forma precipitada.*

***Fren:** um ranger elfo. Sobrevivente do massacre de Lenórienn, ele vive até hoje nas florestas da região, caçando hobgoblins como fazia antes — coisa que ele faz muito bem com sua espada mágica dupla. Como quase todos que vivem em lugares selvagens, ele presta homenagem a Allihanna, a Deusa da Natureza. Totalmente ao contrário de Aurora, Fren não pensa antes de agir. Ele confia que sempre será capaz de tomar a decisão certa, seja qual for.*

***Brigandine:** companheira de Aurora, é uma combatente humana não muito habilidosa. Viaja com a amiga para protegê-la, mas tem muito medo de se machucar e "ficar feia" — por isso usa um escudo imenso e também a armadura mais pesada que conseguiu encontrar. Além disso, ela não sabe usar nenhuma arma; em combate, Brigandine bate nos inimigos com o escudo!*

O Selvagem e o Civilizado

Algo importante a ser notado é a rivalidade entre as deusas Allihanna e Tanna-Toh. Enquanto a primeira protege os povos bárbaros e selvagens, a segunda protege os povos civilizados. Servos de Allihanna acreditam em cultivar e crescer; servos de Tanna-Toh acreditam em construir e planejar. Não se trata de certo ou errado, bem ou mal, mas sim pontos de vista totalmente opostos. Essa inimizade vai se refletir no relacionamento entre Aurora e Fren, que estarão sempre brigando!

*Antes que alguém pergunte, **A Caminho de Lenórienn** NÃO é uma continuação de **Holy Avenger.** Alguns fatos relacionados serão certamente mencionados — como a princesa élfica Tanya, prima de Niele —, mas esta é uma história totalmente independente.*

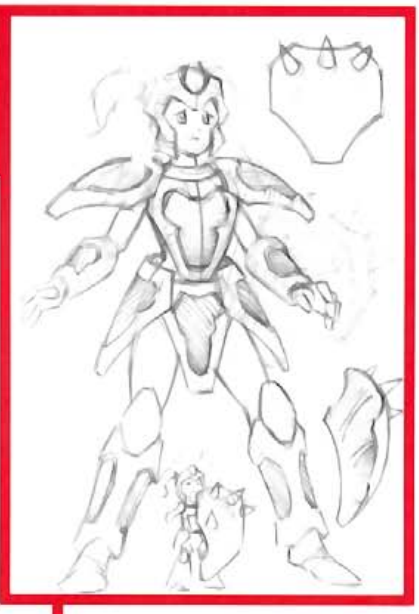
***DUNGEON CRAWLERS: A Caminho de Lenórienn** tem roteiros de Marcelo Cassaro. Cada edição é composta por uma história principal de 20 páginas, com desenhos de Daniel HDR e cores de Ricardo Riamonde; e uma história complementar de 4 páginas, com desenhos de Erica Awano e cores de Rod Reis. As capas serão de Awano e André Vazzios.*

*Paralelamente com **DUNGEON CRAWLERS**, a revista **TORMENTA** vai apresentar uma matéria completa sobre a Cidade dos Elfos, oferecendo material de jogo ligado à HQ: a história de Lenórienn, seu mapa e estruturas principais, a região ao redor, a Infinita Guerra, a organização atual dos hobgoblins, e as fichas dos personagens principais — Aurora, Fren, Brigandine, a Princesa Tanya, o general Holgor e seus asseclas — para os jogos **3D&T** e **D&D**.*

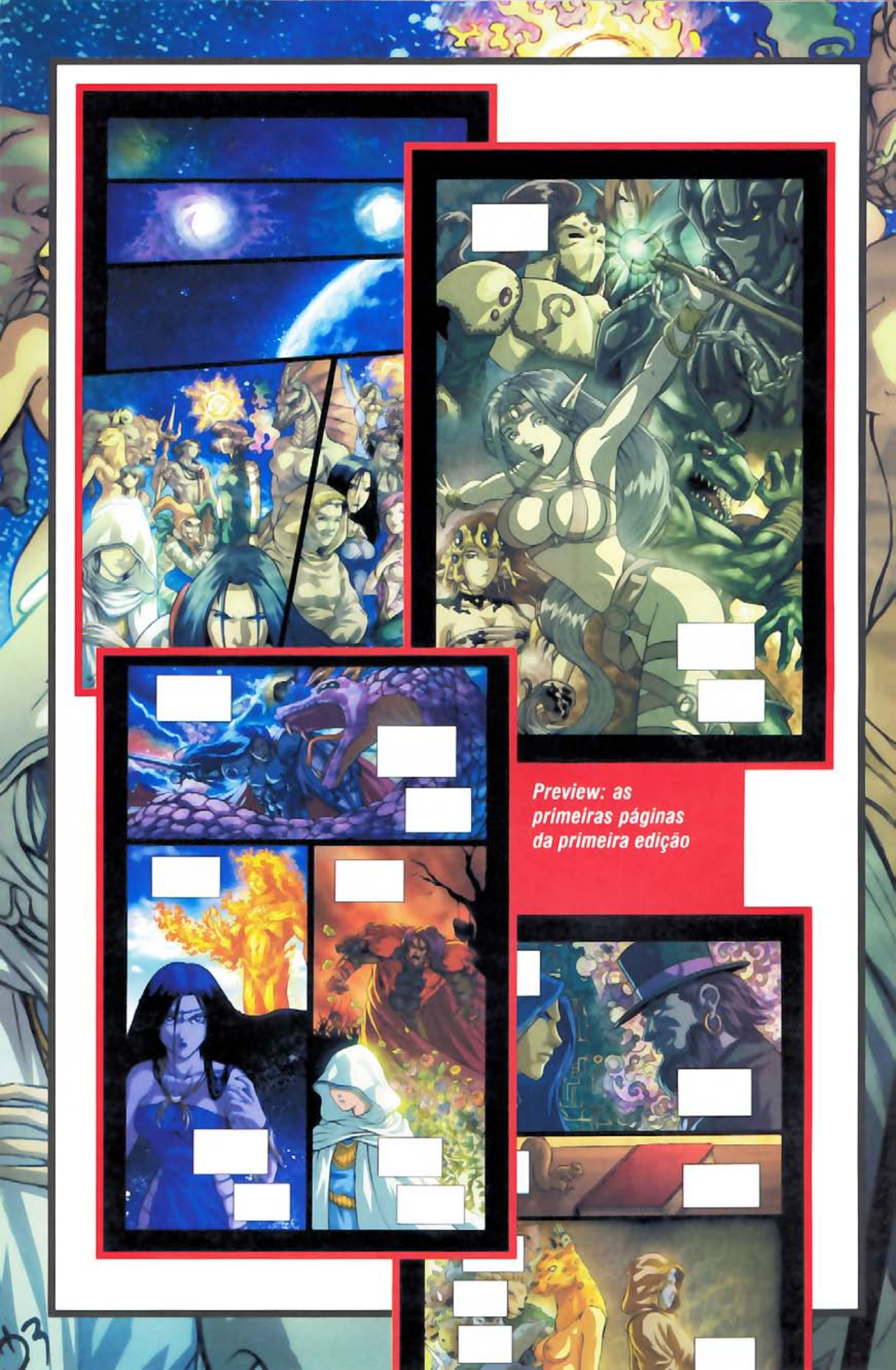
***DUNGEON CRAWLERS** será lançada simultaneamente no Brasil e Portugal, em maio.*

Rascunhos de Erica Awano para a primeira capa

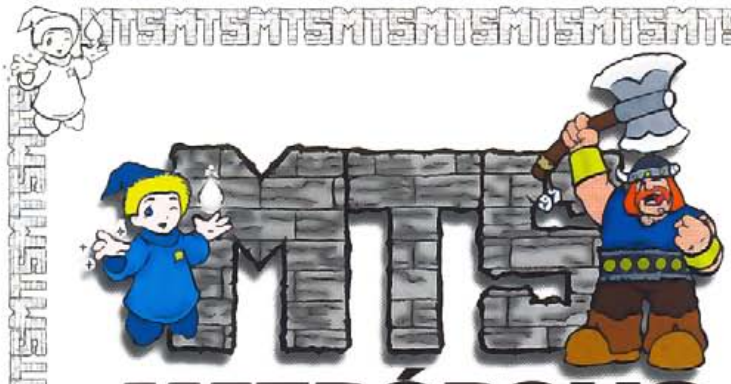
Aurora, Fren, Brigandine: os primeiros estudos de Marcelo Cassaro...



...e as versões finais de Daniel HDR.



Preview: as primeiras páginas da primeira edição



METRÓPOLIS
QUADRINHOS E RPG

- MANGÁS & ANIMES
- TRILHAS SONORAS
- CAMISAS / BONECOS
- CARDS & CARD GAMES
- QUADRINHOS NACIONAIS E IMPORTADOS (NOVOS E ANTIGOS)
- RPG'S NACIONAIS E IMPORTADOS +ACESSÓRIOS

COMPLETE SUAS COLEÇÕES!

Av. Nelson Cardoso, 905, Loja 106 - Shopping Unicenter II
Taquara/Jacarepaguá - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 2423-3930 / 2435-2687 - Fax: (21) 2435-2690
Rua Dias da Cruz, 203 Loja 11 - Méier - Rio de Janeiro; Tel.: (21) 3273-1149 - Tel./Fax: (21) 2595 1242
ATENDEMOS PEDIDOS DE TODO O BRASIL

Complete sua coleção de TORMENTA

Faça o pedido dos numeros anteriores, preenchendo o cupom abaixo ou tirando xerox e enviando com um cheque nominal à **Editora Talismã Ltda. • Caixa Postal 27022 • CEP: 04007-990 • SP/SP**. Se preferir usar cartão de crédito, ligue para **(11) 3052 2288 • 3052 4989**. Você pode ainda comprar um vale postal em qualquer agência do correio e enviar para a editora junto com o cupom. **Tormenta #1 a #5, R$ 1,50 cada, #6 e #7 R$ 3,00, #8 e #11 R$ 3,50.** ***Não esqueça de acrescentar o valor das despesas de correio no total do pedido.*** **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE**: Caso você tenha optado pela compra através de VALE POSTAL, por favor preencha também a última linha do VALE com os códigos das revistas.

Acrescente ao total do pedido as despesas de correio abaixo:	
SP/Interior	**R$**
1 a 3 revistas	2,40
4 a 11 revistas	5,10
Outros Estados	**R$**
1 a 3 revistas	3,00
4 a 11 revistas	6,00

Acima de 10 revistas, consulte pelo telefone: (11) 3052 2288

Quero receber as edições: _____, _____, _____, _____, _____, _____, _____

_____. (Total R$ _____) + Postagem: _____

Nome: .....

Endereço: .....

Bairro: .....

Tel.: ..... CEP: .....

Cidade: ..... Estado: .....

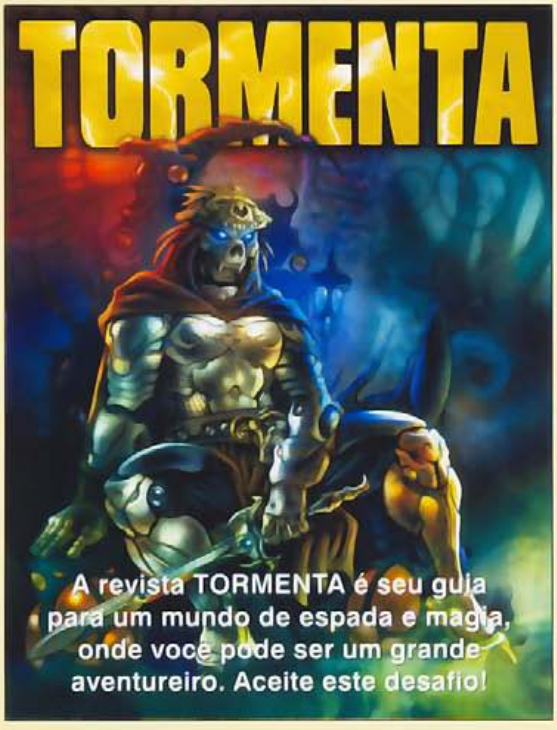
Assinale sua Forma de pagamento:

❑ Cheque nominal a Editora Talismã Ltda. ou ❑ Vale Postal

❑ Cartão de crédito: ❑ Visa / ❑ American Express

Nome do Titular: .....

Nº do cartão: ..... Validade: ...../.....



Ele é o segundo baixinho mais invocado dos quadrinhos. Mesmo assim, não vamos esperar 27 anos para contar sua ORIGEM.

www.holyavenger.com.br

HOLY avenger

ESPECIAL 4

Já nas bancas!

Talismã